ELEMENTAL EVIL™

D&D ADVENTURERS LEAGUE

Сокровище в трясине

Солдатская братия устала от дерзкой банды, укрывшейся в Затопленном лесу на юге. Вы были призваны, чтобы разобраться с этой проблемой и чтобы торговля по Северной дороге вновь стала безопасной. Однако истинная причина разбойничьих нападений — нечто большее, чем примитивный бандитизм. Сможете ли вы остановить это? Приключение для персонажей 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX2-7

Участники проекта

Дизайн приключения: Кен Харт
Разработка и редактирование: Клэр Хоффман, Крис Тулах, Трэвис Вудолл
Организатор игр D&D: Крис Тулах
Исследователь игр D&D: Грег Билсланд
Команда Приключенческой лиги D&D — Wizards of the Coast: Грег Билсленд, Крис Линдсей, Шелли Маццанобль, Крис Тулах
Администраторы Приключенческой лиги D&D: Роберт Аддуччи, Билл Бенхэм, Трэвис Вудолл, Клэр Хоффман, Грег Маркс, Алан Патрик

Перевод

Переводчики: laune, vanillaDM, Lola_Step, Gumeg
Вёрстка: Майя Эверетт
Вычитка: Джей «J100porom», Max Corpseater, Гум Просто Гум
Версия: 1.0

D&D EXPEDITIONS™

Премьера: 10 апреля 2015 г.
Выпуск: 1 мая 2015 г.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Содержание

Введение 3
Лига Искателей Приключений D&D 3
Подготовка к приключению 3
Перед началом игры 3
Изменение приключения 3
Проведение приключения 4
Предыстория приключения 5
Обзор приключения 6
Зацепки приключения 6
Часть 1: Столкновение на дороге 6
Часть 2: Предвестие в лесу 10
Часть 3. Подземный сюрприз 11
Заключение 14
Награды 15
Приложение: Характеристики чудовищ / НИП 17
Карта 1: Столкновение на Северной дороге 21
Карта 2: Пещера 22
Приложение мастера: сводка НИП 23

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - «Сокровища в трясине», часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1-4 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящим персонажем могут создать нового героя 1 уровня.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Мулмастер.

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D — это организованная система игры в Dungeons & Dragons.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wizards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

Подготовка к приключению

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых столкновений.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 3 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение силы группы

Состав группы	Сила группы
3—4 персонажа, СУО меньше	Очень слабая
3—4 персонажа, СУО равен	Слабая
3—4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей, СУО меньше	Слабая
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6—7 персонажей, СУО меньше	Средняя
6—7 персонажей, СУО равен	Сильная
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

Проще говоря, проведение игры это не дословное следование тексту приключения; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Дни простоя и образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Обучение

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также оплачивает стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что, если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям оживление, возрождение или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание оживление, получает штрафы, пока не окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за Оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, группа может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Адера Мунфист — воровка, в её роду был член «Поворотного ключа» — команды искателей приключений. Примерно 140 лет назад они называли Мулмастер своим домом. Адера загорелась идеей найти легендарные сокровища «Поворотного ключа». В результате, пытаясь разобраться в неясных зацепках и мистических историях, она угодила к свежевателю разума [mind flayer] по имени Ванкуо. Этот иллитид давно жаждал прибрать к рукам артефакт, который был утерян в Затопленном лесу, но не рисковал показаться на открытой местности леса. Ванкуо не упустил своего, он схватил Адеру и выкачал из её воспоминаний всё до мельчайших подробностей, а потом подсадил в её сознание пожирателя интеллекта [intellect devourer].

По приказу Ванкуо пожиратель интеллекта (теперь в теле Адеры) стал нанимать людей для поиска сокровищ Поворотного ключа. Он также тайно дал клятву верности культу Черной Земли и снабдил культистов информацией, которая даст им огромное преимущество.

Когда Адера с наемниками прибыла на место, она сказала своим людям, что не сможет найти сокровища Поворотного ключа, и, соответственно, разделить их со своими людьми, так как у них недостаточно средств для поисков. Одураченные, одержимые золотом наемники устраивали на Северной дороге засаду на путников, помогая Адере набрать нужные ресурсы. С потолстевшим кошельком и с поддержкой культистов пожиратель интеллекта мог приблизиться к цели, которую поставил перед ним хозяин.

Последовательность событий

- ***Три месяца назад.*** Адера находит в Вороновом Утёсе информацию, которая возможно поможет найти сокровища «Поворотного ключа» в Затопленном лесу. Она начинает собирать людей и снаряжение.
- ***Два месяца назад.*** Иллитид Ванкуо захватывает Адеру. Она лишается разума, а её телом завладевает Пожиратель интеллекта.
- ***Пять недель назад.*** Наемники Адеры начинают атаковать караваны и простых путников на Северной дороге. Культ Черной Земли приступает к своей темной работе в чащобе Затопленного Леса.
- ***Два дня назад.*** Солдатская братия Мулмастера объявляет в тавернах и на площадях, что разыскиваются искатели приключений, которые помогли бы в расследовании происшествий за чертой города. В случае успеха добровольцам полагается награда.

Обзор приключения

«Сокровище в трясине» поделено на три части:

Часть 1. Столкновение на дороге. Искатели приключений берутся выполнить задание солдатской братии в Крепости Южной Дороги. Капитан поручает им разобраться с бандитами, которые грабят путников на Северной Дороге недалеко от кромки Затопленного Леса. Отряд расследует ситуацию и сталкивается с разбойниками. Разобравшись с частью бандитов, искатели приключений узнают про Адеру Мунфист и понимают, что им нужно углубиться в Затопленный Лес, чтобы поймать остальных грабителей и положить конец нападниям.

Часть 2. Предвестие в лесу. Искатели приключений нечаянно вызывают гнев племени людоящеров [lizardfolk], которые уже были недовольны действиями других людей (разбойников и культистов). Отряду нужно так или иначе уладить вопрос с недружелюбно настроенными людоящерами, чтобы разыскать Адеру и её разбойников. Дипломатической подход поможет раздобыть сведения о том, что происходит в лесу помимо грабежей. Используя полученную информацию, искатели приключений направляются в штаб Адеры. Однако, чтобы попасть туда, им нужно придумать, как пересечь или обойти полную опасностей заболоченную местность в центре леса.

Часть 3. Подземный сюрприз. Искатели приключений добираются до входа в странную пещеру, где осталось несколько бандитов. Отряду нужно разобраться со встреченными опасностями, бандитами и стражами культа Черной Земли. Затем искатели приключений сталкиваются с Адерой и её культистами, те увлечены работой по извлечению из земли огромного каменного объекта. Только разрушив планы Адеры (и вместе с ней Пожирателя Интеллекта), отряд может считать приключение успешным и рассчитывать на вознаграждение. Поражение может означать полный крах всего.

Зацепки приключения

Солдатская братия не хочет бросать собственные силы на решение вопроса, тем более, нападения совершаются за пределами города. Следующие зацепки помогут вписать персонажей в сюжет.

Работа за еду. Ознакомившись с Мулмастером, искатели приключений обнаруживают, что остро нуждаются в деньгах, чтобы уехать или погасить долги за азартные игры и выпивку. Отряд узнает об обещанном вознаграждении, услышав слухи в таверне, прочитав объявление на рыночной площади или от кого-то из солдатской братии.

Сигнал от Изумрудного Анклава. Опытные друиды Изумрудного Анклава почувствовали появление чего-то противоестественного глубоко в чаще Затопленного леса. Члены Изумрудного Анклава опасаются, что нападения на Северной дороге на краю леса и рост странной силы в лесу как-то связаны. Они хотели бы, чтобы искатели приключений отважились углубиться в лес и выяснить, что там происходит.

Угроза самому Мулмастеру? Любой член Альянса Лордов понимает, чем грозят нападения разбойников на караваны. Если атаки не прекратятся, торговцы начнут искать более безопасные пути для перевозки грузов, что перекроет существенный финансовый поток городу, во многом полагающемуся на торговый путь Северной дороги.

Часть 1: Столкновение на дороге

Приключение начинается в Крепости Южной Дороги или рядом. Накануне шёл сильный ливень, он закончился только к закату.

Есть предложение…

Прочитайте текст ниже, когда персонажи будут готовы начинать. Те, кто относятся к фракции, могли слышать о предложении Солдатской братии и использовать ситуацию, как обоснование своих действий.

> Мулмастер накрыла унылая, гнетущая пелена дождя, нетипичного для этого времени года. Однако, когда вы приближаетесь к Крепости Южной Дороги, наконец-то появляется солнце, принося с собой свежий воздух и придавая силы.
>
> Но воодушевление быстро проходит, пока вы преодолеваете череду контрольно-пропускных пунктов Крепости. Стражники, вероятно недополучающие жалование, ведут себя грубо и не устают спрашивать, кто вы такие и зачем пришли. Когда вам все же удается разъяснить, что вы готовы взяться за расследование, стража направляет вас к капитану Холку.
>
> Когда вы наконец-то попадаете в Крепость, вас провожают на второй этаж по винтовой лестнице и указывают на кабинет капитана Холка. Внутри вы находите молодо выглядящего мужчину с короткими черными волосами и аккуратно подстриженной бородой. На нем гербовая накидка с официальным символом Мулмастера, из-под неё выглядывает кожаный жилет. В углу за капитаном стоят вычищенные до блеска кольчуга и щит. На соседней стене висит блестящий длинный меч с рубиновым навершием. Перед вами четыре с виду очень удобных стула из дерева чёрной вишни и такой же большой письменный стол. На столе расстелена карта местности — от Мулмастера на юг, до Воронова Утёса в Весперине. Несколько листов с небрежными заметками разбросаны поверх карты.

Капитан Холк искренне рад видеть искателей приключений. Его недавно повысили с условием, что в окрестностях будет спокойно и дороги останутся безопасными для всех. Власти Мулмастера стремятся стереть некоторые пятна с репутации города и увеличить объём торговли. Поначалу Холк отлично справлялся со своей задачей, он лично встречал состоятельных гостей города, предлагал им всяческую помощь стражников, иногда в ущерб горожанам.В свою очередь некоторые из путешественников выказывали Холку свою «признательность», выражающуюся в деньгах, драгоценных камнях и превосходном мече, который теперь висит на стене.

Отыгрыш капитана Сидеана Холка

Капитан Холк — искусный фехтовальщик, однако главное его оружие — очарование и ум. Он наслаждается своим всё растущим влиянием, особенно, когда дело касается богатейших и прекраснейших женщин Мулмастера и очень обеспокоен, что нападения в лесу могут положить конец его столь приятному образу жизни. Его поспешное продвижение по службе и снисходительная манера по отношению к другим стражникам поспособствовали появлению нескольких врагов в Солдатской Братии. И Холк осознает, что, если его положение пошатнется, противники не преминут отомстить.

Понимая, что отряд искателей приключений — возможно, единственная его надежда на сохранение существующего статуса, он относится к ним со всем почтением. Капитан может даже сделать пару комплиментов внешности или выбору оружия персонажей. Если отряд не слишком будет торопиться взяться за дело, капитан может невольно выказать своё отчаянье.

К несчастью, нападения на Северной дороге могут лишить его такой прибыльной должности, но он не может направить ресурсы на расследование за городом, которое рискует затянуться. До сих пор удавалось сдерживать распространение слухов об атаках за пределы Солдатской Братии, но он знает, что проблему нужно решить, и срочно. Если нападения продолжатся, его недруги потребуют его отставки, что, как он считает, было бы крайне несправедливо.

В ходе разговора с капитаном Холком персонажи узнают следующее:

- За прошедший месяц три каравана подверглись нападению на Северной дороге. Один вышел из Мулмастера, два другие направлялись в город. Все нападения произошли примерно в одном и том же месте: приблизительно в 60 милях на юг от Мулмастера, в дне пути на север от деревни Глаз Маскира.
- Убито уже по меньшей мере 5 человек. Если расспросить, Холк признает, что нападений могло быть и больше. Если все участники какого-нибудь каравана погибли, об этом станет известно не раньше, чем торговцы будут объявлены пропавшими без вести. Могут пройти недели.
- Выжившие свидетели говорят, что нападавших было пять или шесть. Каждый раз появлялся странный туман вокруг двигающегося каравана. Нанятой охране не удавалось организовать оборону, пока не становилось слишком поздно.
- Во всех случаях нападавшие действовали невероятно быстро. Грабители хватали деньги, драгоценные камни и провизию, игнорируя другие ценности - меха, ткани, духи.
- Как сообщалось, грабители были пешими. Хотя Холк допускает, что лошади могли быть спрятаны неподалёку.
- Холку известно, что состоятельная женщина-гном по имени Ангара Хеттикс, отправляется завтра из Мулмастера в Тантрас по своим торговым делам. Если команда захочет, Холк, выражая гостеприимство Мулмастера, предложит торговке взять отряд в качестве дополнительной охраны на отрезок пути. Но искатели приключений ни при каких обстоятельствах не должны говорить Хеттикс о нападениях или своих истинных мотивах. Нужно сохранить репутацию города.
- Искатели приключений могут решить следовать за караваном на расстоянии, а не присоединяться к нему. Но в любом случае, говорит Холк, им нужно самостоятельно решить, каким способом перемещаться. Если у них нет лошадей, и они не хотят ехать на телегах Хеттикс, им предстоит пройти пешком 70 миль.
- Холк поручает команде остановить грабителей и прекратить нападения любыми средствами. Он не может выделить людей Солдатской Братии в помощь. Он предлагает 150 зм. А если удастся доставить кого-то из бандитов живьём, добавит ещё 50 зм, увеличивая вознаграждение до 200 зм.

Городская молва

Пока персонажи готовятся к экспедиции на юг, до них могут дойти следующие слухи:

Недовольство Солдатской Братии. Кто-то из персонажей может попытаться расспросить стражников о происшествиях на Северной Дороге или подслушать их разговор. Большинство стражников, встреченных по пути в Крепость Южной Дороги, не слишком высокого мнения о командующем офицере. Поговаривают, что его быстрое продвижение по службе обусловлено вовсе не выдающимися способностями, а близкими знакомствами с благородными господами.

Кто-то сбывает драгоценности? Если податься в районы города с сомнительный репутацией, персонажи могут узнать, что некий полуросли приходил в город не больше недели назад, чтобы продать драгоценные камни.Говорят, он покинул город два дня назад, направившись на юг по Северной Дороге, и унес с собой огромное количество припасов.

Древняя история. Если персонажи упомянут, что рискнут направиться к участку Северной дороги близ Затопленного леса, любой горожанин расскажет байку о «Поворотном ключе» — существовавшем когда-то отряде.

«Поворотный ключ» состоял из группы искательниц приключений, в основном бардов и воровок. Эта веселая банда обосновалась в Таливаре - в деревне в Васте. Со временем группа распалась, так как её члены расселились по другим областям побережья Меча.

Однако легенда об их сокровищах жива до сих пор. Искатели приключений со всего света приезжают в окрестности Таливара, чтобы отыскать спрятанные сокровища. Но пока безуспешно.

Известно, что когда Сачира Мунфист, последняя выжившая из команды, прознала про охотников за сокровищами, она отреагировала следующим образом: «До сих пор не нашли камешки? Они должно быть ищут там, где слишком сухо!» Поэтому многие решили, что искать следует в Затопленном Лесу. Но большинство спасовало перед большой и сложной местностью. Сачира скончалась ещё до 1370 года.

Караван Ангары

Если персонажи решат присоединиться к каравану Ангары, они узнают, что капитан Холк обо всем договорился. Искатели приключений должны будут сами обеспечить себе еду, воду и место для ночлега. Ожидается, что они окажут содействие в случае нападения или в другой соответствующей ситуации.

На следующий день, вскоре после рассвета они присоединяются к каравану прямо в воротах города, выходящих на Северную дорогу.

За воротами Мулмастера Северная Дорога простирается через предгорье на юг. Две телеги стоят чуть в стороне под сложенными навесами, нагруженные, украшенные лампами и баннерами. Пара женщин-дварфов и трое гномов смотрят на вас с любопытством, когда вы приближаетесь.

Одна из гномок, женщина с темно-рыжими с проседью волосами, идёт вам навстречу, чтобы поприветствовать. На ней много ярких украшений, которые громко звенят при каждом её шаге.

«А вот, вероятно, приставленные ко мне сопровождающие,» — говорит она с кривоватой улыбкой на лице. — «Доброе утро! Меня зовут Ангара Хеттикс».

Ангара представляет своих коллег. Она подозревает, что у Холка были какие-то свои мотивы, когда он предложил помощь наёмников, но прежде капитан не подводил. Холк объяснил, что отряд сопроводит караван только до места, где дорога идет мимо гор Каменного Шпиля. А так как Ангаре не нужно было платить за дополнительную стражу, она не возражала.

Отыгрыш Ангары Хеттикс

Ангара — опытный торговец и путешественник. У неё хорошие манеры, а её речь изобилует длинными многосложными словами. Она сколотила свое небольшое состояние, промышляя сомнительными и не всегда законными делами в долине Ледяного Ветра. А потом сменила образ жизни на менее опасный и занялась торговлей в регионе Лунного моря. И хотя с безрассудным прошлым покончено, она по-прежнему в состоянии постоять за себя.

Она очень надеется, что присутствие искателей приключений не станет дурным предзнаменованием. По первому впечатлению команда кажется ей вполне умелой, и Ангара не видит смысла отказываться от бесплатной помощи. Если отряд проявит себя хорошо, она может даже наймёт его сама.

Перед отправлением каравана Ангара объявляет о своих правилах. Во-первых, искатели приключений ни при каких обстоятельствах не должны задавать вопросы о её товаре или тем более открывать какие-либо из ящиков в повозках. Во-вторых, располагаясь на ночлег, они должны устраиваться подальше от повозок. И наконец, в случае непредвиденных проблем, она ждёт, что команда вступится в защиту каравана. Если они себя хорошо проявят, она может подкинуть им немного денег из своего кармана. При условии, что команда согласна на предложенные условия, караван вскоре трогается в путь.

Коллеги Ангары

Ангара путешествует со следующими четырьмя персонажами:

Дайра и Магрори Эмберакс. Две наёмницы-дварфийки, сёстры. Дайра любит повеселиться, часто подшучивает над более суровой и угрюмой сестрой. В свободное время они играют в кости друг с другом. Кого из них ни спроси, будет утверждать, что другая ужасно играет.

Родаранк и Фендлик Хеттикс. Гномы, кузены Ангары. Они идентичные близнецы (что чрезвычайно редко встречается у гномов), часто заканчивают друг за другом предложения. Они знают, что их невозможно отличить, и пользуются этим. Оба любят роскошь и изящные вещички. Часто их можно найти в укромном уголке, где они пьют или курят запасы Ангары в неприличных количествах.

Северная дорога

Все нападения произошли примерно в одном и том же месте: приблизительно в 60 милях от Мулмастера на юг по Северной Дороге.

Основные свойства

Северная дорога обладает следующими характеристиками.

Местность: Северная дорога содержится в хорошем состоянии, она достаточно широка для того, чтобы две повозки могли разъехаться или ехать бок о бок. В начале пути местность довольно равнинная, но по мере продвижения на юг появляются холмы. Впереди на юге и востоке виднеются горы Каменного Шпиля.

Погода: солнечно, ветра нет.

Запахи. Северная Дорога проходит через степное предгорье, по её сторонам растут в основном низкие кустарники. Но пейзаж все равно очень приятный, а воздух наполнен ароматами диких цветов. Рядом с Мулмастером в воздухе чувствуется запах соли, но по мере приближения к Затопленному лесу примешивается зловоние стоячей воды.

Время путешествия. Если искатели приключений отправились пешком или с караваном, их путь до места нападений займёт три полных дня. Если команда направится туда верхом на лошадях, она будет добираться два полных дня.

Засада!

Независимо от того, отправится отряд самостоятельно или вместе в караваном, их ожидает засада в том месте, где Северная дорога проходит наиболее близко к Затопленному лесу.

Персонажи с пассивным Восприятием 13 и выше замечают спрятавшихся разбойников и могут использовать раунд внезапности. Если один или больше персонажей разведывают путь впереди и не обнаруживают себя, отряд может поменяться ролями с разбойниками и устроить на них засаду. Позвольте игрокам подойти творчески к подготовке нападения. Их можно поощрить возможностью внезапной атаки или использованием преимущества при броска атаки.

Если разбойники получат преимущество перед искателями приключений, прочтите следующее:

> Безмятежное спокойствие внезапно и грубо прерывается звуком отпущенной тетивы. Вокруг вас раздаются крики — из-за валунов, деревьев и кустов.

Разбойники выскакивают на дорогу и окружают путешественников; среди них **разведчик** [scout], **разбойник-маг** [bandit mage] и четыре обычных **разбойника** [bandit]. Они прячутся за камнями и небольшими деревьями по обе стороны дороги. Один из бандитов — это полуросли, о котором ходили слухи про сбыт драгоценных камней.

Если во время засады персонажи находятся с караваном Ангары, опишите отдельную группу разбойников, с кем сражаются сёстры-дварфийки. Если персонажи намеревается помочь дварфийкам, те заверяют, что справятся сами, а отряд пусть сосредоточится на первой группе разбойников. Если персонажи проигнорируют эти слова, они убивают дополнительных разбойников с первой же атаки при попадании.

Четыре разбойника сражаются до конца, так как боятся разведчика и наказания за дезертирство. Разведчик и маг, однако, более прагматичны. Если один из них сильно ранен (осталось 5 или меньше хитов), они отступают в лес. При побеге маг использует заклинание *невидимость*, для которого он бережёт одну ячейку заклинаний на случай такого исхода боя. Если они не могут скрыться, они сдаются.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите четырёх разбойников и одного мага; добавьте одного разведчика
- **Слабая группа:** Уберите четырёх разбойников
- **Сильная группа:** Замените разведчика на шпиона [spy]; замените четырёх разбойников на четырёх разведчиков
- **Очень сильная группа:** Уберите разбойников, добавьте двух шпионов и одного мага

Развитие событий

Если искатели приключений не послушаются Холка и расскажут Ангаре о грабежах в лесу, Дайра будет серьезно ранена, но выживет благодаря тому, что подготовится и наденет дополнительную защиту, вняв предупреждению персонажей. Также, если персонажи вступают в схватку с разбойниками, с которыми дерутся дварфийки, Дайра выживет. Однако, если искатели приключений не предупредят о засаде

или не вступятся за сестёр-дварфиек, она погибнет.

Ангара и её команда очень благодарны искателям приключений за помощь. Она принимает решение следовать дальше в Тантрас. И уж точно не горит желанием участвовать в процессе передачи пленных властям. Если Дайра выживет благодаря предупреждению отряда или их действиям, Ангара выразит свою признательность и даст в награду мешочек с 50 зм.

Если персонажам удастся схватить мага или разведчика, один из них в конечном итоге рассказывает следующее:

- Их наняла некая Адера Мунфист около шести месяцев назад в Вороновом Утёсе. Любой персонаж может предпринять проверку Интеллекта (История) со Сл 13. В случае успеха он вспоминает, что это имя принадлежит успешной городской воровке. Персонажи с предысторией Преступник, Беспризорник или аналогичной, а также персонажи родом из Васта могут сделать эту проверку с преимуществом. Если искатели приключений также слышали слух *«Древняя история»* (см. раздел «Городская молва»), они вспоминают, что кто-то с фамилией Мунфист был членом «Поворотного ключа». Никто из пойманных разбойников не знает ничего о «Поворотном ключе».
- Её поведение недавно сильно поменялось. Раньше она получала удовольствие даже от самого поиска сокровищ. Но сейчас, с каждым днем безрезультатных поисков, она злится и требует всё больше и больше.
- Совсем недавно Адера приказала им грабить караваны и других путников близ Мулмастера, чтобы раздобыть денег на новые лопаты, кирки и всё остальное.
- Они редко видят Адеру. Возможно, один или два раза в декаду, когда она выходит из леса с несколькими из её землекопов, чтобы забрать припасы и узнать, что нового в городе.
- Им запрещено приближаться к зоне поиска без специального разрешения.
- Они ничего не знают об этих землекопах, но чувствуют себя неуютно в их присутствии. Землекопы наняты совсем недавно и не связаны с командой, нанятой в Вороновом Утёсе. Они носят темно-зеленые плащи с поднятыми капюшонами.

Разбойники не знают точно, где ведутся работы по поиску сокровищ, но могут указать примерное место, если им дадут карту. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Выживание) со Сл 10, понимает, что путь займёт около 5-6 часов пешком. Ехать на лошадях опасно из-за грязи и ям, которые в лесу повсюду.

У разбойников есть большая палатка в лесу, в паре миль от места нападения. Но об этом они скажут только, если намеренно спросить и преуспеть в проверке Харизмы (Запугивание) со Сл 15.

Если после сражения в живых не останется никого, кого искатели приключений могли бы допросить, они находят карту окрестностей в вещах одного из разбойников. На карте отмечен лагерь разбойников, место засады и еще одно место в границах Затопленного леса. Последнее отмечено значком — перекрещенными лопатой и киркой. Карта может быть также обнаружена в лагере.

Лагерь разбойников

Рядом с дорогой искатели приключений находят следы от колес, по-видимому, маленькой телеги, запряженной всего одной лошадью. Эти следы ведут на большую поляну в пяти милях вглубь леса. Там стоят четыре старые палатки вокруг кострища.

Телега спрятана под самой большой из палаток. Рядом привязаны к деревьям четыре лошади. Если обыскать палатки, персонажи найдут следующее:

- Шесть спальников, мешки с личными вещами (несколько комплектов грязной одежды, портрет кого-то из близких и т. п.).
- Карта Воронова Утёса.
- Четыре никак не подписанные банки с едкой желтой мазью. Любой персонаж, владеющий инструментами травника, сразу поймет, что это репеллент от насекомых. Любой другой персонаж, успешно выполнив проверку Интеллекта (Расследование или Природа) со Сл 15, также понимает, что именно содержится в банках. Каждая банка содержит 3 дозы мази. Действием существо может нанести средство на себя; оно действует 2 часа. После этого процедуру нужно повторить.
- Несколько ящиков с этикеткой «Товары Хотина». Внутри комплекты одежды, специи и другие товары общей стоимостью 100 зм.

В самой большой палатке они также находят большой деревянный сундук. Открыть его можно с помощью воровских инструментов, преуспев в проверке Ловкости со Сл 15. В сундуке находится следующее:

- Несколько комплектов менее грязной одежды.
- Книга заклинаний волшебника в заплечном мешке из промасленной кожи.
- Свитки заклинаний: *понимание языков* [comprehend languages], *снятие проклятья* [remove curse] и *тишина* [silence].
- Незапертая шкатулка с 25 зм.

Кроме того при успешной проверке Интеллекта (Анализ) со Сл 15 персонаж найдет в сундуке потайное отделение с 45 зм. Очевидно, разведчик оставлял себе часть добычи и прятал её тут.

Сокровища

Если Дайра выживет, Ангара заплатит искателям приключений 50 зм.

У каждого из разбойников было при себе по 5 зм монетами различного достоинства, всего 30 зм. У волшебника также было зелье лечения.

Если персонажи найдут и обыщут лагерь разбойников, они найдут 4 банки мази от насекомых, а также сундук, в котором есть книга заклинаний мага, свитки заклинаний *понимание языков* [comprehend languages], *снятие проклятья* [remove curse] и *тишина* [silence] и шкатулка с 25 зм.

Если персонажи отыщут потайное отделение, в нём они найдут 45 зм, которые разведчик спрятал от коллег и своего нанимателя.

Награждение опытом

Если персонажи спасают Дайру, предупредив о засаде или помогая в битве, каждому персонажу полагается дополнительно 50 опыта.

Часть 2: Предвестие в лесу

Время переваливает за полдень, когда искатели приключений разбираются с засадой и возможно находят лагерь разбойников. Они должны решить, что будут делать с пленниками, если такие будут, и как действовать дальше.

Предположительно, они направятся дальше в Затопленный лес в поисках лагеря Адеры. Они могут остаться на продолжительный отдых, так как следующая локация находится в нескольких милях пути.

Основные свойства

Основные свойства Затопленного леса:

Освещение. Небо частично затянуто облаками. Из-за облаков пробивается свет, рассеиваясь в густой листве деревьев. Видимость вдоль пути не больше 60 футов, а по сторонам местность просматривается только на 20 футов.

Звуки. Пение птиц. Навязчивое жужжание насекомых. Кваканье лягушек и стрекот сверчков.

Запахи. Гниющая растительность. Стоячая вода.

Местность. В Затопленном лесу болотистая почва, а местами встречается настоящая трясина. Под ногами топко, кое-где болото засасывает, как зыбучие пески (но на самом деле ничего страшнее потери обуви искателям приключений не грозит). Чтобы избежать засасывания, персонажи должны преуспеть в проверке Телосложения со Сл 15, получая один уровень истощения при провале. Эту проверку нужно сделать до встречи с людоящерами, которая последует дальше.

Недовольные людоящеры

Племя людоящеров в южной части Затопленного леса обеспокоено и возмущено действиями чужаков в окрестностях. Они наблюдали за Адерой и её землекопами, но до сих пор не хотели нападать на них.

В данный момент они возвращаются домой после наблюдения за Адерой и замечают искателей приключений в топи впереди.

> Через несколько миль вашего пути лес начинает всё больше походить на болото. Земля становится более влажной, воздух — плотным, насекомые досаждают всё больше. По мере того, как вы пробираетесь глубже, с деревьев свисает всё больше ветвей, ухудшая видимость. Когда вы проходите мимо одного из таких деревьев, вы замечаете некое существо на растоянии 20 футов от вас.
>
> Существо стоит на двух ногах, это рептилоид, его тело покрывают темно-зеленые чешуйки. На руках и ногах у него большие когти, а по спине от головы до большого жилистого хвоста сбегает красный гребень. Тот факт, что на его шее висит амулет, украшенный перьями и костями, а в руках оно держит украшенный похожим образом жезл, заставляет думать, что существо разумно. Оно пристально смотрит на вас жёлтыми глазами и говорит шипящим голосом.

На пути искателей приключений стоит патруль из четырех **людоящеров** [lizardfolk], делая дальнейшее продвижение невозможным. Одного из них зовут Соказу, он выходит вперед и спрашивает на древнем драконьем языке: *«Зачем вы здесь?»*

Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Природа) со Сл 10, понимают, что перед ними людоящеры. Персонажи, превысившие Сл на 5 и более, также знают, что хотя людоящеры не любят представителей других рас, они не всегда враждебны, если только чужак не нарушил их территорию.

Также они знают, что людоящеры не распространены в этой части Затопленного леса.

Отыгрыш Соказу

Этот людоящер умён и опытен, а в данный момент охвачен сомнениями. Он очень обеспокоен деятельностью Адеры в пещере, но не спешит вступать с ней в открытое противостояние, особенно так далеко от дома. В конце концов, сейчас его миссия заключается в разведывании фактов. Король не хочет начинать большую битву, пока не будет уверен, что в противном случае племя подвергнется риску. Поэтому Соказу предложил себя в качестве приманки. Если эти чужаки связаны с людьми в пещере, то они скорее всего нападут на него. И быстро окажутся в меньшинстве, когда воины Соказу выйдут из укрытия. С другой стороны, если эти пришельцы никак не связаны с теми в пещере, возможно, он нашёл способ остановить таинственные действия последних, не навлекая возмездие на племя.

Развитие событий

Встреча может вылиться в сложную или даже смертельно опасную схватку для искателей приключений. Результат зависит от того, станет ли кто-либо из персонажей угрожать или атаковать людоящеров без провокации с их стороны.

Искатели приключений атакуют первыми. Четыре людоящера защищаются. Определите раунд внезапности по обычным правилам. Если хиты персонажа опускаются до 0, людоящеры лишают их сознания. Людоящеры связывают их и уносят в свой лагерь неподалёку, чтобы выяснить больше об отряде. В конечном итоге они отпускают персонажей, пригрозив им смертью, если они атакуют снова.

Искатели приключений достигают понимания. Если никто в отряде не говорит на драконике и не может магическим образом перевести, беседа будет, мягко говоря, непростой. Авантюристы могут прибегнуть к жестам, пантомиме или рисовать пиктограммы палочкой на грязи, чтобы попытаться объясниться. Для простых вещей бросок кости не обязателен, но в некоторых случаях персонажам и людоящерам может понадобиться совершить проверку Мудрости (Проницательность), чтобы решить, успешно ли прошла коммуникация. Особенно удачные, остроумные и интересные попытки объясниться следует поощрить.

Если кто-то из персонажей говорит на драконьем языке, ситуация значительно упрощается. Людоящеры ничего не знают о нападениях на Северной дороге, но выражают свои опасения по поводу то, что происходит в пещере. Они рассказывают, что сейчас в пещере четыре человека. Для людоящеров почти все гуманоиды выглядят одинаково, поэтому ничего конкретного они сказать не могут, кроме того, что один из них, скорее всего главный, выглядит «необычно».

Даже если искатели приключений уладят дела с людоящерами миром, те категорически отказываться присоединиться к походу в пещеру. Они за границей территории своего племени и не рискнуть начать открытый конфликт. Тем не менее они предупреждают отряд о гнезде гигантских ос на пути к пещере. Соказу и его воины подождут возвращения искателей приключений, чтобы сообщить итоги своему племени.

Гигантские осы

После того, как искатели приключений провели около двух часов, преодолевая все более болотистую местность, они неожиданно выходят к элементальному узлу.

Вы продолжаете идти по следам, оставленным в грязи телегой, и выходите на более открытое место, где природного света чуть больше, чем вы привыкли видеть за последнее время. Деревья тут выше и даже более причудливой формы, чем на окраине леса. Вылезшие из почвы корявые корни и раньше напоминали пальцы, шарившие по поверхности, но сейчас это впечатление было особенно сильно. Кора потрескалась; местами она странно вывернута, так что жадные насекомые легко могут добраться до живительных соков растения. Похоже на открывшуюся язву. Здесь и дальше земля заметно темнее.

Развитие событий

Сама пещера — это элементальный узел. Энергия оттуда повлияла на окружающую местность на несколько миль вокруг. Любой, кто преуспеет в проверке Интеллекта (Природа) со Сл 10, понимает, что вид окружающих деревьев объясняется сверхъестественными причинами. При успешной проверке Интеллекта (Природа или Магия) со Сл 15 персонаж предполагает, что это вызвано дикой магией, некромантией или энергией из другого плана существования. Если при этом он состоит в Изумрудном Анклаве, он понимает, что причина — именно энергия из другого плана существования.

На одном из деревьев есть ещё кое-что странное помимо коры. В пятидесяти футах над вами угнездилось нечто похожее на глинобитную хижину, большое, серое, с одной стороны пронизаное широкими отверстиями.

Оттуда доносится странный гудящий шум, становясь всё громче — и три гигантских крылатых насекомых вылетают из отверстий и летят прямо к вам.

Три **гигантские осы** [giant wasp] игнорируют тех, кто воспользовался едкой желтой мазью из лагеря разбойников не более двух часов назад или непосредственно перед столкновением с людоящерами, если после этого искатели приключений не останавливались на отдых. Когда начнётся сражение, осы продолжают игнорировать таких персонажей, пока те не атакуют ос первыми.

Действием персонаж может нанести одну дозу мази на себя или на другого персонажа.

Если персонаж парализован ядом гигантской осы, оса хватает этого персонажа и улетает в осиное гнездо. Осы сражаются до смерти.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите одну гигантскую осу
- **Сильная группа:** Добавьте две гигантских осы
- **Очень сильная группа:** Добавьте четыре гигантских осы

Награждение опытом

Если искатели приключений смогли достичь взаимопонимания с людоящерами и избежать конфликта, каждому персонажу полагается 75 опыта. Если персонажи избежали столкновения с осами, применив мазь-репеллент, каждый получает по 50 опыта.

Часть 3. Подземный сюрприз

Искатели приключений идут дальше и наконец достигают цели своего пути — добираются до входа в большую глубокую пещеру в Затопленном лесу.

Вход в пещеру

Основные свойства

После того, как отряд входит внутрь пещеры, применимо следующее описание:

Местность. Пол, стены и потолок представляют собой смесь камня и текучей грязи. Вдоль стен туннеля, разбросаны камни и кучи грязи. Через каждые 30 футов или около того свод подпирают деревянные опоры. Ширина туннеля — примерно 15 футов, высота — 10 футов.

Освещение. На протяжении первых 30 футов тусклый свет, затем темнота на следующих 120 футов. Свет снова становится тусклым на последних 30 футов, когда туннель выходит в пещеру, где работают Адера и культисты.

Звуки. Абсолютно тихо, пока искатели приключений не подходят на расстояние 50 футов до конца туннеля. С этого момента при успешной проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 10 слышно, как эхом доносятся звуки копания земли, и как кто-то раздаёт команды.

Путь, проложенный по темной земле, ведет в обход большого мутного болота. Воздух уже не такой влажный, но по-прежнему странно плотный, и вы чувствуете, как устали ваши лёгкие после продолжительного пути.

С запада дует легкий ветерок. Рядом с вами, по краям торфяного болота посреди ковра из мха, торчат лиловые шарики, похожие на шляпки грибов.

Наконец, ваш путь оканчивается у скалистого выступа у основания холма. В скалах вы видите широкий вход в пещеру, вокруг валяются сломанные лопаты, кирки и другие инструменты, тачки, кучи камней.

Лиловые шарики — это не что иное, как два водных **лиловых гриба** [violet fungus]. Искателям приключений ничего не угрожает, пока они не входят в болото. В противном случае грибы нападают.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите один лиловый гриб
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте три лиловых гриба

Грязная обстановка

Когда отряд продвинется на 50 футов вглубь туннеля, прочитайте следующее:

По мере того, как вы продолжаете свой пологий спуск, вы слышите тихий гнусавый голос, раздающийся эхом впереди. Слова странные, кто-то недовольно ноет.

Туннель в конце концов приводит в пещеру необычной формы, размером примерно 40 на 100 футов. Повсюду видно груды выкопанной земли и лужи зловонной болотной жижи.

В помещении три **грязевых мефита** [mud mephit]. Но видно только одного, остальные используют свою

способность *обманчивая внешность*. Мефиты были поставлены тут охранять вход в пещеру вместе с **серой слизью** [gray ooze], которая расположилась в 10 футах перед отрядом и также использует свою *обманчивую внешность*.

Если у кого-то из персонажей есть тёмное зрение или у отряда есть источник света, они замечают больше подробностей о грязевых мефитах.

> Вы видите маленькое странное существо, зависшее в воздухе в нескольких футах перед вами, хотя бесформенные пористые крылья выглядят неспособными удержать его в воздухе. У него длинные заострённые уши и такой же нос. Существо с ног до головы покрыто грязью.

Грязевые мефиты попали сюда с Элементального Плана Земли, и Адера (или, вернее, пожиратель интеллекта) убедила их охранять туннель. Мефит, которого видят искатели приключений, недоволен, что именно он должен установить ловушку. Он жалуется на Терране: *«Почему это опять должен быть Я? Это нечестно! Я убью их, если они продолжат в том же духе!»*

Мефитам очень нравится мысль скормить нарушителей либо гигантскому барсуку внизу, либо серой слизи. Грязевые мефиты пытаются сосредоточить внимание приключенцев на себе (они очень любят внимание), давая незамеченным мефитам и слизи возможность ударить с преимуществом.

Как только парящий мефит уверен, что его увидели, он широко раскрывает руки и говорит на Терране: *«Я не могу не радоваться, что вы пришли сюда за своей смертью. Достанется ли мне что-нибудь из ваших сокровищ? Всё равно вам оно больше не понадобится».* Как только кто-нибудь из персонажей приближается ещё на один шаг, груды грязи по обе стороны команды перестают использовать свою *обманчивую внешность*, и герои видят остальных грязевых мефитов.

В первом раунде боя мефиты пытаются использовать *грязевое дыхание*, чтобы персонажи стали более легкой добычей для слизи, которая не обращает внимания на мефитов. И мефиты, и слизь сражаются до смерти.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите серую слизь
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте 1 серую слизь и 1 грязевого мефита

Пещера

Как только приключенцы спускаются дальше и приближаются к освещённой области (примерно в 30 футах от конца туннеля), они могут услышать воодушевленные голоса и звуки копания из прохода впереди. Если персонажи не передвигаются скрытно, Адера Мунфист (характеристики **шпиона**), три **монаха Священного Камня** [Sacred Stone monks] в масках гаргулий и **гигантский барсук** [giant badger], в свою очередь, услышат их самих!

Если кто-либо из отряда предлагает двигаться тихо, попросите группу пройти проверку Ловкости (Скрытность) со Сл 16. Если хотя бы половина группы преуспеет, Адера их не услышит.

В противном случае, если персонажи провалят групповую проверку, у Адеры есть раунд неожиданности, и она попытается совершить *скрытую атаку* из ручного арбалета перед началом основного боя.

Когда искатели приключений посмотрят в пещеру, прочтите:

> Туннель переходит в большую пещеру, освещенную несколькими десятками солнечных жезлов [sunrods]. На потрескавшейся неровной земле разбросаны валуны, высокие кучи недавно выкопанной породы и небольшая повозка. В центре находится яма шириной около двадцати футов.
>
> Вы слишком далеко, чтобы увидеть, что внизу, но вы видите, что мужчина в маске гаргулии проворно поднимается по лестнице, чтобы присоединиться к нескольким мужчинам в таких же масках на краю ямы. На этой стороне также стоит женщина с рыжими волосами в кожаных доспехах и длинных синих перчатках.
>
> Её красота может сравниться только с ненавистью, которой пылают её глаза при взгляде на вас. Она вытаскивает короткий меч, дёргает ошейник гигантского барсука, сидящего рядом с ней, и кричит: «Убей их!»

Основные свойства

Местность. Труднопроходимая. Камни и треснувшаяся земля препятствуют движению. Груды раскопанной земли обеспечивают половинное прикрытие. Груды камней обеспечивают укрытие на три четверти.

Освещение. Яркое. Установленные здесь солнечные жезлы [sunrods] обеспечивают достаточное освещение.

Запахи. Сырость, запахи человеческого пота и отходов животных.

Отыгрыш Адеры (пожирателя интеллекта)

По причинам, известным только ему, Свежеватель Разума Ванкуо [mind flayer Vanquo] отчаянно пытается завладеть артефактами, связанными с Элементальным Планом Земли. Его творение, пожиратель интеллекта, разделяет это желание. Аберрация успешно использовала тело и связи Адеры Мунфист, чтобы собрать группу бандитов, а также привлечь культистов Чёрной Земли [Black Earth cultists] на свою сторону. Теперь, когда цель почти достигнута, пожиратель интеллекта не потерпит промедлений. Искатели приключений должны умереть. Он вступит в переговоры, если увидит, что его сторона проигрывает, но даже в этом случае дипломатия понадобится только для того, чтобы попытаться завладеть новым телом и благополучно сбежать.

Адера старается атаковать издалека[1], позволяя монахам Священного Камня отвлекать приключенцев в ближнем бою, чтобы самой как можно чаще использовать *скрытую атаку*. Монахи Священного Камня атакуют, не произнося ни слова и не производя каких-либо звуков. Гигантский барсук атакует ближайшую цель. Монахи и гигантский барсук сражаются до смерти. Взятые в плен монахи не скажут ни слова, как диктует их обет молчания.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите одного монаха Священного Камня [Sacred Stone monk] и гигантского барсука
- **Слабая группа:** Уберите гигантского барсука и замените шпиона на разведчика [scout]
- **Сильная группа:** Добавьте одного стража Чёрной Земли [Black Earth guard]
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного стража Чёрной Земли [Black Earth guard] и одного разбойника -мага [bandit mage]

1 Тогда зачем она вытаскивала короткий меч?

Развитие событий

Если хиты Адеры опустятся до 0 во время боя, прочитайте следующее:

> Адера Мунфист падает замертво на твёрдую землю. Как только вы вздыхаете с облегчением, происходит что-то невероятное. Её мозг выскальзывает из ее головы, как будто черепа никогда и не было! Затем фиолетовая, морщинистая, пульсирующая масса вытягивает четыре когтистые лапы, напрягается и прыгает!

Успешная проверка со Сл 15 Интеллекта (Магия) идентифицирует существо как пожирателя интеллекта, гнусное создание свежевателей разума. Если кто-либо из монахов это видит, их тоже шокирует появление пожирателя интеллекта.

Если к этому моменту в сознании остались три или меньше приключенцев, то пожиратель интеллекта атакует одного из них случайным образом, как описано выше, полагая, что есть еще возможность спасти эту операцию. Если более трёх приключенцев пребывают в сознании, то он проводит свой ход в попытке убежать через одну из многих трещин в стенах пещеры. Если приключенцы не смогут остановить существо, оно скрывается.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая или слабая группа:** Уменьшите хиты пожирателя интеллекта до 14
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты пожирателя интеллекта до 28
- **Очень сильная группа:** Увеличьте хиты пожирателя интеллекта до 35

Изучение камня

Если искатели приключений исследуют камень, они могут узнать следующую информацию:

- Яма имеет около 20 футов в глубину. Заклинание *обнаружение магии* показывает мощную ауру ограждения. Если кто-то спустится по лестнице, чтобы исследовать дно, он окажется на большом зеленом каменном прямоугольнике около 15 футов в длину и 10 футов в ширину.
- Более внимательное изучение показывает, что края камня гладкие — все углы были стёсаны.
- На камне вырезаны сложные угловатые руны, которые частично закрыты почерневшим отпечатком руки. Ощущается запах сожжённой плоти. (Когда-то нетерпеливый и неудачливый культист активировал защитную руну и был убит на месте.) Любой искатель приключений, который кладет руку поверх почерневшего отпечатка руки и проваливает спасбросок Ловкости со Сл 12, получает урон кислотой 11 (2к10) от остаточной энергии руны.
- На камне есть надпись на Терране:

«В этот камень заточён Таавор Безумный [Taavor, the Mad One]. Коварный и вероломный, но несокрушимый, он остаётся здесь в наказание от Пророка Урнрайла [Prophet Urnrayle]. Когда грянет великая Битва Стихий [great Elemental Battle], он будет освобождён, ибо даже Безумный должен сыграть в этой войне свою роль».

Искатели приключений могут не знать, что делать дальше, даже если переведут надпись. Но в любом случае они поймут, что снятие ауры ограждения может привести к плачевным последствиям.

Арфисты

Арфистов должны заинтересовать усилия слуги свежевателя разума, потраченные на то, чтобы раскрыть артефакт вблизи от Мулмастера.

Члены Арфистов, которые скопируют надпись на камне и передадут полную информацию фракции, получат **одно очко славы**.

Сокровища

Адера носила два браслета из лунного камня (стоимостью 50 зм каждый), проклёпанный кожаный доспех и *кольцо хождения по воде* [ring of water walking]. Она также несла с собой 50 зм. У культистов были только скимитары, тёмно-зеленые одежды и плащи.

Заключение

Людоящеры будут ждать героев на пути из Затопленного леса, если искатели приключений не настроили Соказу против себя. Соказу рад слышать, что угроза устранена. Он дарит каждому из персонажей амулет, объясняя, что теперь искателям приключений будут рады как его соплеменники, так и людоящеры по другую сторону Лунного моря, стоит только показать амулет.

В Мулмастер персонажи возвращаются пешком или верхом, в зависимости от того, взяли ли они кого-либо под стражу, а также, забрали ли лошадей и телегу разбойников. Капитан Холк доволен отчётом искателей приключений, и будет совсем рад, если тем удалось привести пленников. Игроки могут сами решить, насколько подробно рассказывать Холку о том, что они видели. Возможно, узнай Солдатская Братия об элементальном узле и о камне, солдаты захотели бы за этом как-то заработать или получить иную выгоду? А вот о деятельности культа Чёрной Земли капиту Холку знать стоит.

Если кто-нибудь из разбойников сбегает из засады, он зализывают раны и возвращаются к Воронову Утёсу. Пожиратель интеллекта возвращается к Ванкуо, вероятно, при этом в процессе меняя несколько тел. Свежеватель разума очень заинтригован рассказом своего слуги. Хотя тот и не обнаружил *сферу уничтожения* [devastation orb], находка обещает что-то потенциально весьма мощное. Однако, если искатели приключений заблокировали вход в пещеру, Ванкуо клянётся отомстить им.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Фанатик культа [cult fanatic]	450
Пожиратель интеллекта [intellect devourer]	450
Разбойник-маг [bandit mage]	200
Страж Чёрной Земли [Black Earth guard]	200
Шпион [spy]	200
Монах Священного Камня [Sacred Stone monk]	100
Разведчик [scout]	100
Людоящер [lizardfolk]	100
Гигантская оса [giant wasp]	100
Серая слизь [gray ooze]	100
Гигантский барсук [giant badger]	50
Грязевой мефит [mud mephit]	50
Лиловый гриб [violet fungus]	50
Разбойник [bandit]	25

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Рассказать Ангаре об атаках	50
Избежать конфликта с людоящерами	75
Избежать конфликта с гигантскими осами	50
Выполнить миссию Холка	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, DM может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Личное золото разбойников	30
Шкатулка из палатки разбойников	25
Сумка аметистов	100
Тайник шпиона	45
Аметистовые[2] браслеты Адеры	100
Кошель с золотом Адеры	50
Награда от Холка	150
Награда за возвращение с пленником	50

Кольцо хождения по воде [ring of water walking]

Кольцо, необычное, требуется настройка

Это кольцо представляет собой полоску из ржавого шершавого железа, которая кажется постоянно влажной, и влага быстро просачивается сквозь любые перчатки, надетые поверх кольца. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Зелье лечения [potion of healing]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока.*

Свиток заклинания: понимание языков [comprehend languages]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит единственное заклинание *понимание языков*. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера.*

Свиток заклинания: тишина [silence]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит единственное заклинание *тишина*. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера.*

Свиток заклинания: снятие проклятья [remove curse]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит единственное заклинание *снятие проклятья*. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера.*

Книга заклинаний

Книга заклинаний мага имеет следующие заклинания, которые могут быть переписаны в книгу заклинаний персонажа согласно правилам в *Книге игрока:*

1 уровень: *волшебная стрела* [magic missile], *дрожь земли* [earth tremor]*, *очарование личности* [charm person], *электрошок* [shocking grasp]

2 уровень: *невидимость* [invisibility], *снежный шквал Сниллока* [Snilloc's snowball swarm]*, *удержание личности* [hold person], *узы земли* [earthbind]*

* Описания этих заклинаний можно найти в бесплатной версии *Путеводителя игрока по вселенной Стихийного Зла* (Elemental Evil Player's Companion). Их также можно найти в приключении *Принцы Апокалипсиса.*

2 В части 1 сказано, что эти браслеты сделаны из лунного камня, а не из аметиста.

Распределение постоянных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения того, кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

- Если все игроки за столом согласны с тем, что один из персонажей будет владеть перманентным магическим предметом, то этот персонаж получает предмет.
- В случае, если более одного персонажа желают получить такой магический предмет, его получает персонаж с наименьшим количеством перманентных магических вещей. Если общее количество перманентных магических предметов равно у всех претендующих персонажей, то владельца предмета определяет Мастер случайным образом.

Слава

Все члены фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Персонажи из Арфистов получают **дополнительное очко славы**, если скопируют надпись на камне и передадут информацию своей фракции.

Персонажи из Изумрудного Анклава получают **дополнительное очко славы** за прерывание раскопок в гроте и информирования их фракции о том, что там происходит.

Персонажи из Альянса Лордов получают **дополнительное очко славы** за победу над бандитами и возврат вещей в «Товары Хотина» [Hothin Mercantile].

Время простоя

Каждый персонаж получает десять дней простоя по завершении этого мини-приключения.

Награда Мастера

Вы получаете **200 опыта, 100 зм и десять дней простоя** за проведение этого приключения.

Внимание

Правила получения наград Мастером изменились в 8-м сезоне. Для получения детальной информации ознакомьтесь с *Руководством Мастера по Приключенческой лиге D&D* (**ALDMG**).

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

Гигантская оса [giant wasp]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 13 (3к8)
Скорость 10 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 2), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Гигантский барсук [giant badger]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт., копая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Барсук совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Барсук совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (2к4 + 1).

Грязевой мефит [mud mephit]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 27 (6к6 + 6)
Скорость 20 фт., летая 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	11 (+0)	7 (–2)

Навыки Скрытность +3
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Акван, Терран
Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны липкой грязью. Все существа с размером не больше Среднего в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе станут опутанными до конца своего следующего хода.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычной кучи грязи.

Действия

Кулаки. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* дробящий урон 4 (1к6 + 1).

Грязевое дыхание (перезарядка 6). Мефит изрыгает липкую грязь на одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него. Если размер цели не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе станет опутанной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Лиловый гриб [violet fungus]

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 5
Хиты 18 (4к8)
Скорость 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, ослепление
Чувства слепое зрение 30 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 6
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Обманчивая внешность. Пока лиловый гриб остаётся без движения, он неотличим от обычного гриба.

Действия

Мультиатака. Гриб совершает 1к4 атаки Разлагающим касанием.

Разлагающее касание. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* урон некротической энергией 4 (1к8).

Людоящер [lizardfolk]

Средний гуманоид (людоящер), нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех, щит)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3, Выживание +5, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Драконий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Задержка дыхания. Людоящер может задержать дыхание на 15 минут.

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает две рукопашные атаки, каждую разным оружием.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Тяжёлая дубина. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Шипастый щит. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Монах Священного Камня [Sacred Stone monk]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 14
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	9 (–1)

Навыки Акробатика +4, Атлетика +3, Восприятие +4
Чувства чувство вибрации 10 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Защита без доспехов. Пока монах не носит ни доспехи, ни щит, его КД включает его модификатор Мудрости.

Движение без доспехов. Пока монах не носит ни доспехи, ни щит, его скорость увеличивается на 10 футов (уже учтено).

Действия

Мультиатака. Монах совершает две рукопашные атаки.

Безоружная атака. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Реакции

Парирование. Монах добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого монах должен видеть атакующего.

Пожиратель интеллекта [intellect devourer]

Крохотная аберрация, законно-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 21 (6к4 + 6)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состоянию ослепление
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 12
Языки понимает Глубинную Речь, но не говорит; телепатия 60 фт.
Опасность 2 (450 опыта)

Обнаружение сознания. Пожиратель интеллекта может чувствовать присутствие и местонахождение всех существ в пределах 300 футов, обладающих Интеллектом 3 и выше, какими бы барьерами они не были отгорожены, если только они не защищены заклинанием *сокрытие разума [mind blank].*

Действия

Мультиатака. Пожиратель интеллекта совершает одну атаку когтями и использует Пожирание интеллекта.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (2к4 + 2) .

Пожирание интеллекта. Пожиратель интеллекта нацеливается на одно существо, видимое в пределах 10 футов и обладающее мозгом. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта со Сл 12 от этой магии, иначе получит урон психической энергией 11 (2к10). Кроме того, при провале бросьте 3к6: если сумма превысит значение Интеллекта цели, эта характеристика уменьшается до 0. Цель после этого становится ошеломлённой, пока не восстановит хотя бы 1 единицу Интеллекта.

Кража тела. Пожиратель интеллекта начинает состязание Интеллекта с недееспособным гуманоидом, находящимся в пределах 5 футов от него, не защищённым *защитой от добра и зла [protection from evil and good].* Если он выиграет состязание, то магическим образом пожирает мозг цели, телепортируется в череп цели и захватывает контроль над телом. Находясь внутри существа, пожиратель интеллекта обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи. Пожиратель интеллекта сохраняет свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также знание Глубинной Речи, телепатию и свои особенности. Вся остальная статистика берётся у цели. Он знает всё, что знало существо, включая заклинания и языки.

Если тело носителя умирает, пожиратель интеллекта должен покинуть его. Заклинание *защита от добра и зла [protection from evil and good],* наложенное на тело, тоже изгоняет пожирателя интеллекта. Пожиратель интеллекта также должен покинуть тело цели, если та восстановит съеденный мозг заклинанием *исполнение желаний [wish].* Потратив 5 футов перемещения, пожиратель интеллекта может добровольно покинуть тело, телепортируясь в ближайшее свободное пространство в пределах 5 футов. После этого тело умирает, если его мозг не восстановится в течение 1 раунда.

Разбойник [bandit]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме законного

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к6 + 1).

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к8 + 1).

Разбойник-маг [bandit mage]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +3
Навыки Магия +5, История +5
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Дварфский, Драконий, Общий, Эльфийский
Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Разбойник-маг является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], свет [light], электрошок [shocking grasp]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], очарование личности [charm person], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *невидимость [invisibility], удержание личности [hold person]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к8 – 1).

Разведчик [scout]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к8 + 2).

Серая слизь [gray ooze]

Средняя слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 8
Хиты 22 (3к8 + 9)
Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	2 (–4)

Навыки Скрытность +2
Сопротивление к урону кислота, огонь, холод
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Аморфный. Слизь может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Разъедание металла. Любое немагическое оружие, изготовленное из металла, попадающее по слизи, начинает разъедаться. После причинения урона оружие получает постоянный накопительный штраф −1 к броскам урона. Если этот штраф дойдёт до −5, оружие будет уничтожено. Немагические боеприпасы, изготовленные из металла или дерева, попадающие по слизи, уничтожаются после причинения урона.

Слизь может разъесть 2 дюйма немагического металла за 1 раунд.

Обманчивая внешность. Пока слизь остаётся без движения, она неотличима от маслянистой лужи или мокрого камня.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 4 (1к6 + 1) плюс урон кислотой 7 (2к6), и если цель носит немагический металлический доспех, он частично растворяется и получает постоянный накопительный штраф −1 к КД, предоставляемому этим доспехом. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10.

Страж Чёрной Земли [Black Earth guard]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +1
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Страж совершает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3).

Реакции

Стойкий. Когда страж подвергается эффекту, который должен его сдвинуть, сбить с ног или и то и другое, он может использовать реакцию, чтобы остаться на месте и не быть сбитым с ног.

Шпион [spy]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Расследование +5, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонус действием совершить действие Отход, Рывок или Засада.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника шпиона, и у шпиона нет помехи к броску атаки.

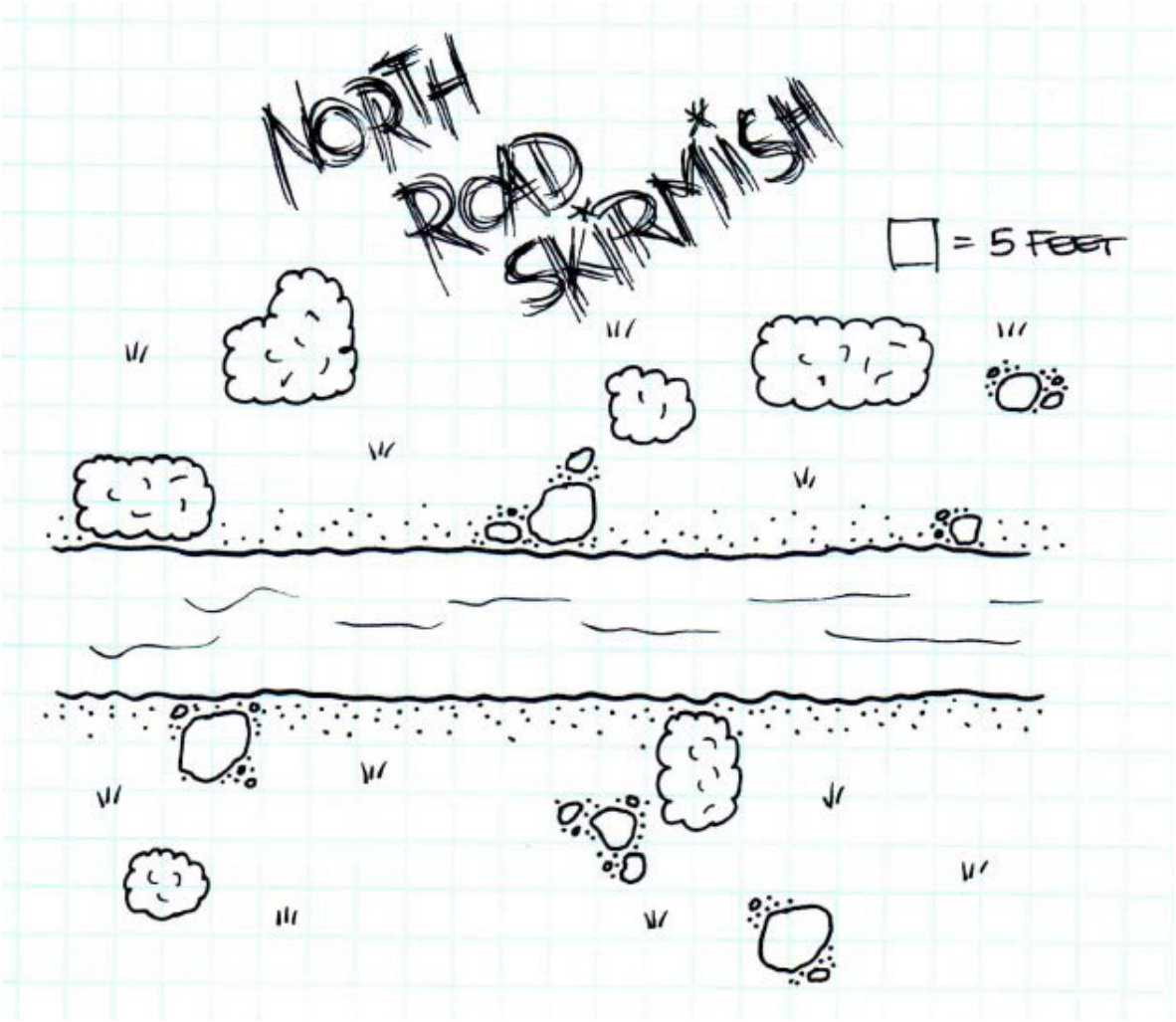
Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

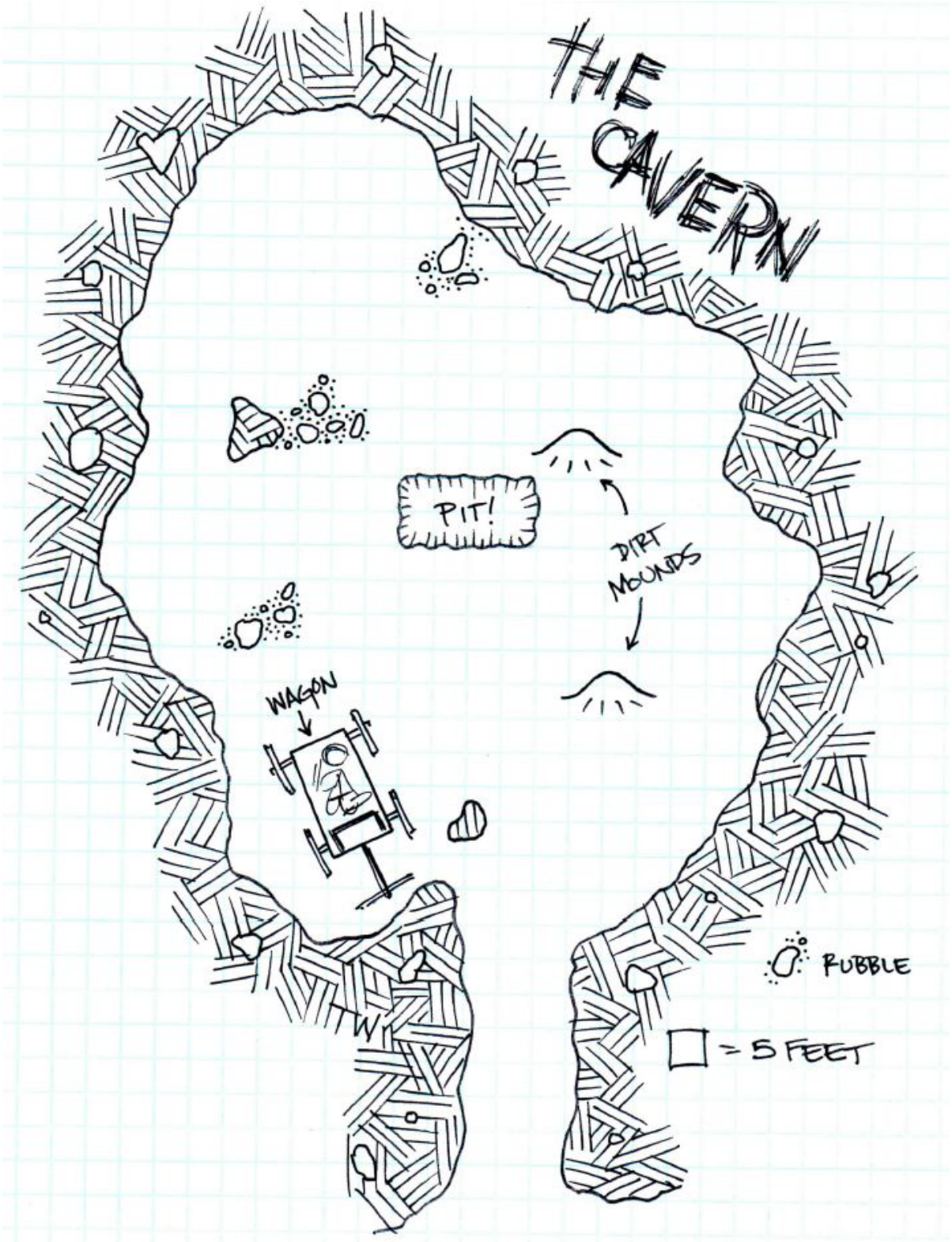
Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).[3]

3 У стандартного шпиона есть ещё одно действие: ***Ручной арбалет.*** *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Карта 1: Столкновение на Северной дороге



Карта 2: Пещера



Приложение Мастера: сводка НИП

Этот раздел предоставлен для Мастера, чтобы помочь отслеживать различных НИП, представленных в приключении.

Адера Мунфист (а-ДЕР-а). Женщина-человек, теперь носительница пожирателя интеллекта, действующего по указу свежевателя разума Ванкуо. Она/он сотрудничает с Культом Черной Земли, потому что их интересы в настоящее время совпадают с интересами Ванкуо.

Ангара Хеттикс (АН-га-ра ХЕТТ-икс). Женщина-гном, караван-вожатая и купец. Персонажи должны сопровождать ее в пути на юг.

Капитан Сидеан Холк (СИД-е-ан ХОЛ-к) [Cideon Holke (SID-ee-uhn HOLE-k)]. Харизматичный, приятный молодой человек, который нанимает персонажей, чтобы остановить бандитов, которые атакуют караваны на Северной дороге.

Дэйра и Мэйгри Эмберэкс (ДЭЙ-ра & МЭЙ-гри). Сёстры-дварфийки. Охрана каравана, которые любят играть в кости.

Родаранк и Фендлик Хеттикс (ROW-dur-uhnk & FEND-lick HETT-ix). Гномы-близнецы, кузены Ангары. Оба любят роскошь и изящные вещички., но не стре мятся работать, чтобы самим всё это себе обеспечить.

Код для результатов: апрель–май 2015

Если вы проводите это приключение в качестве Мастера в течение апреля–мая 2015, пожалуйста, покажите игрокам эту страницу. QR-код ниже можно просканировать и написать свое мнение и результаты приключения, чтобы повлиять на историю в будущем!

Если у игрока нет мобильного устройства, пожалуйста, попросите его зайти на dndadventurersleague.org/results, чтобы ввести свои результаты.